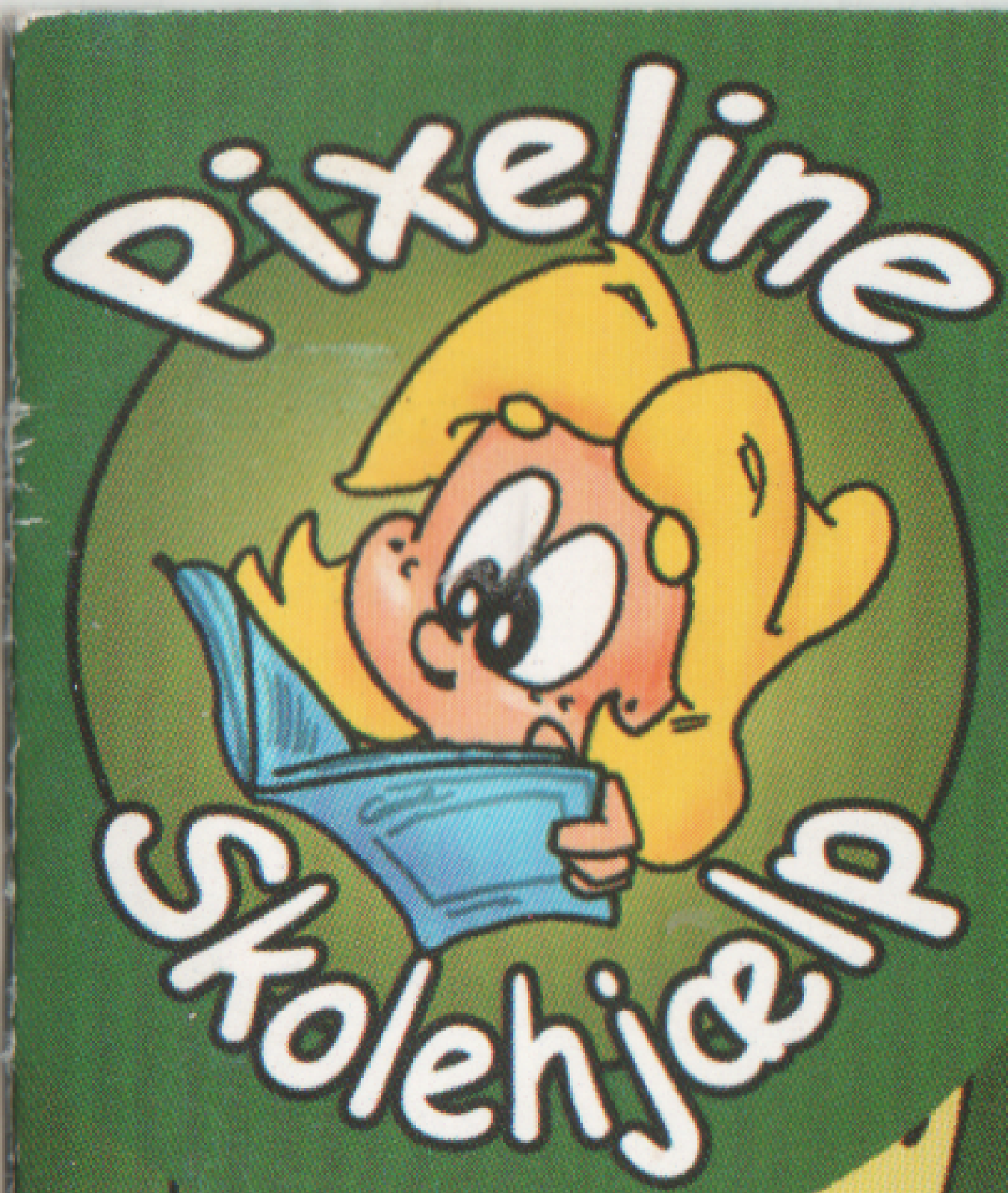


Matematik

Lær om tal og regning

3+3+2 =

5 + 4 = 9

14 - 8 =

Pixeline regner den ud

Installation af spillet

Windows PC

1) Læg cd-rom'en i cd-rom-drevet.

2) Dobbeltklik på "Denne Computer" ikonet, og dobbeltklik på cd-rom-enheden, hvorpå der står "Pixeline - Matematik".

3) Dobbeltklik på "Installer Pixeline.exe", og følg anvisningen på skærmen.

4) Når installationen er gennemført, klik på "Start"–knappen i Windows menuen, vælg "Programmer", og vælg "Pixeline" programgruppen. Klik på "Pixeline - Matematik" for at starte spillet.

5) Vær opmærksom på, at cd-rom'en altid skal være i cd-rom-drevet, når du spiller.

MACINTOSH

1) Læg cd-rom'en i cd-rom-drevet.

2) Træk hele mappen "Pixeline - Matematik" over på din harddisk.

3) Klik på "Pixeline - Matematik" ikonet.

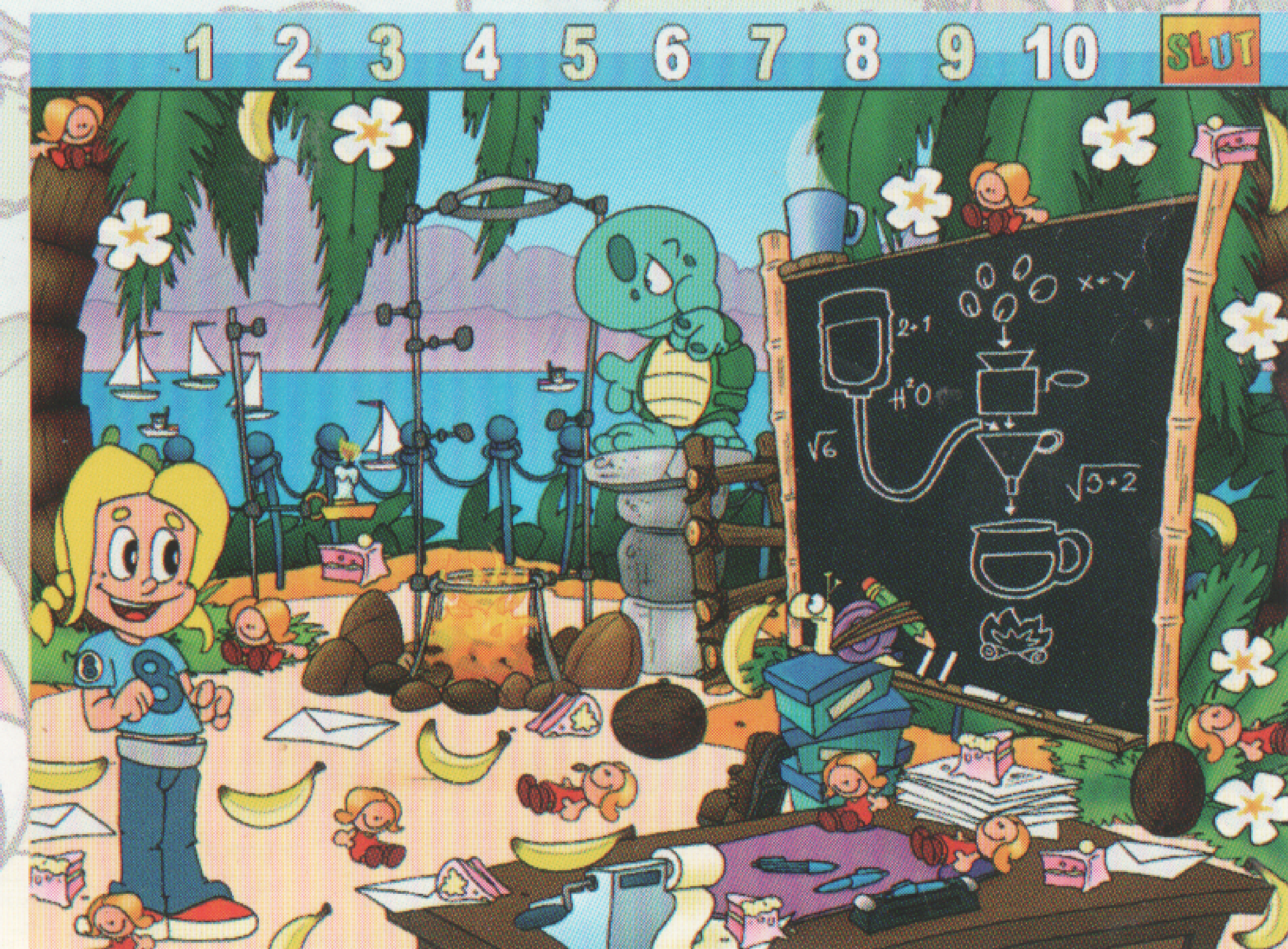
4) Vær opmærksom på, at cd-rom'en altid skal være i cd-rom-drevet, når du spiller.

Spil spillet

I menuen er Pixeline oppe at besøge Wolle på udkigspunktet. Desværre er Wolles kaffemaskine gået i stykker, og Wolle, som ellers elsker at tælle, kan ikke tælle noget som helst uden en kop kaffe.
Pixeline beslutter sig for at hjælpe Wolle med at finde alle de forsvundne kaffemaskinedele.

Kaffemaskinen består af fem dele.
De fem dele kan samles i tre farver, der svarer til 3 forskellige sværhedsgrader. (Se niveauvalg)

For at samle de fem dele skal der løses de fem opgaver, som du kommer frem til ved at klikke på tavlen i højre side af skærmen.
Når du fører musen hen over et aktivt område, vil Pixelines "hånd" lyse med en gul ring. Når du klikker på området med venstre museknap, bliver du sendt videre til det spil, du har valgt.
Hver gang et spil er gennemført, vender du tilbage til menuen, og den
kaffemaskinedel, du har vundet, er nu dukket op på kaffemaskinen.
På den måde vil hele kaffemaskinen til sidst være samlet.



Niveauvalg:
Når du går ind i et spil, fremkommer et niveauvalg, hvor der kan vælges mellem 3 forskellige sværhedsgrader.

Niveau 1: Blå	Det letteste
Niveau 2: Rød	Lidt sværere
Niveau 3: Gul	Det sværeste



Topbarren:
Øverst på skærmen ligger topbarren.
I topbarren ses tallene fra 1 - 10. Når du klikker på et tal, læser Pixeline tallet op.

Afslut spillet:
Man afslutter spillet ved at klikke på "SLUT" knappen, som befinder sig i højre side af topbarren, når man befinder sig i menuen.

Den samme knap bruges i alle spil til at forlade spillet uden at have løst opgaven og til at vende tilbage til spillet inde fra feedbacksystemet.

Forældre Kontrol:
Når Ctrl og "i" knappen holdes nede på samme tid, dukker en menu op i toppen af skærmen. I denne menu kan man regulere tale, lydeffekter, musik volumen, reaktionstiden og detaljeringsniveauet for Pixeline spillet.
Man kan også indstille spilletid samt se feedback.
Spilletid og feedback er forklaret nærmere herunder.
For at afslutte forældremenuen holder man endnu en gang "CTRL" og "i" knapperne nede samtidigt.



Spilletid:
Man skifter mellem de forskellige tidsangivelser ved at sætte flueben ud for tidsrummet. Ønsker du at sætte tiden ned eller at indstille til "ingen forældrekontrol", holdes "CTRL" knappen ned, samtidig med at man klikker med venstre museknap.
Når tiden er gået, og man vender tilbage til menuen, kommer Pixeline frem og fortæller, at hun ikke vil spille mere, hvorefter du automatisk bliver sendt til menuen uden mulighed for at aktivere spillene igen.

Feedback

I feedback systemet kan du følge med i barnets udvikling inden for de enkelte spil.

Det første skærmbillede viser resultaterne af det sidst spillede spil.
Graferne vil altså ændre sig, hver gang spillet spilles.

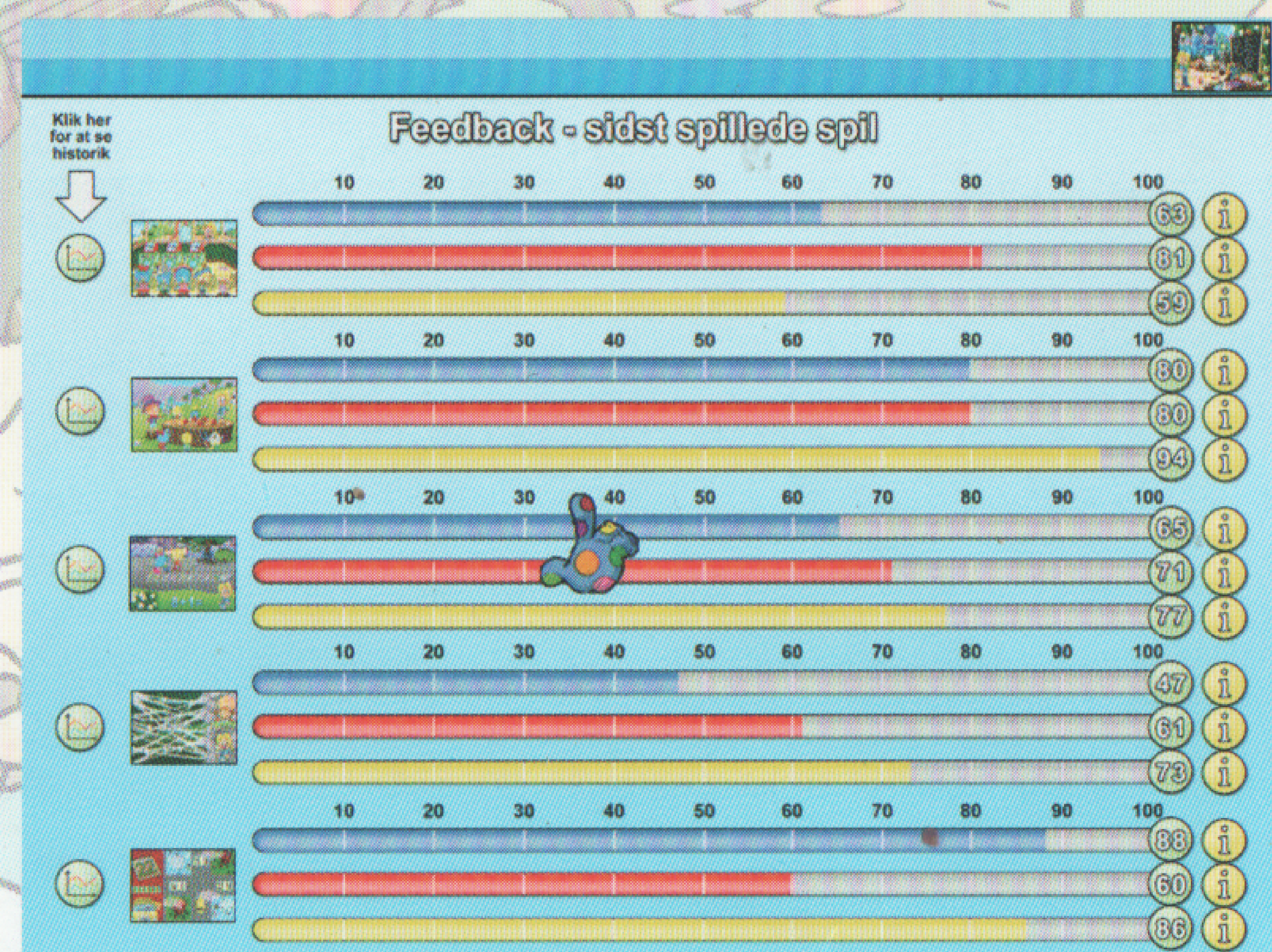
I venstre side af skærmen ses et lille skærmbillede af alle spillene, som illustrerer, hvilket spil der er tale om.
Til højre for hvert af de små skærmbilleder ses tre kurver, som repræsenterer hvert niveau inden for spillene. (Se niveauvalg)

Kurverne viser, hvor mange % af opgaverne som er løst rigtigt.

For enden af kurven kan du ligeledes aflæse procentværdien af rigtigt løste opgaver.

Hvis spillet endnu ikke er spillet, vil kurven være grå og stå på 0 %.

Ved siden af procentværdien findes en infoknap. Når du klikker på den, kan du læse om, hvilke slags opgaver spillet indeholder.

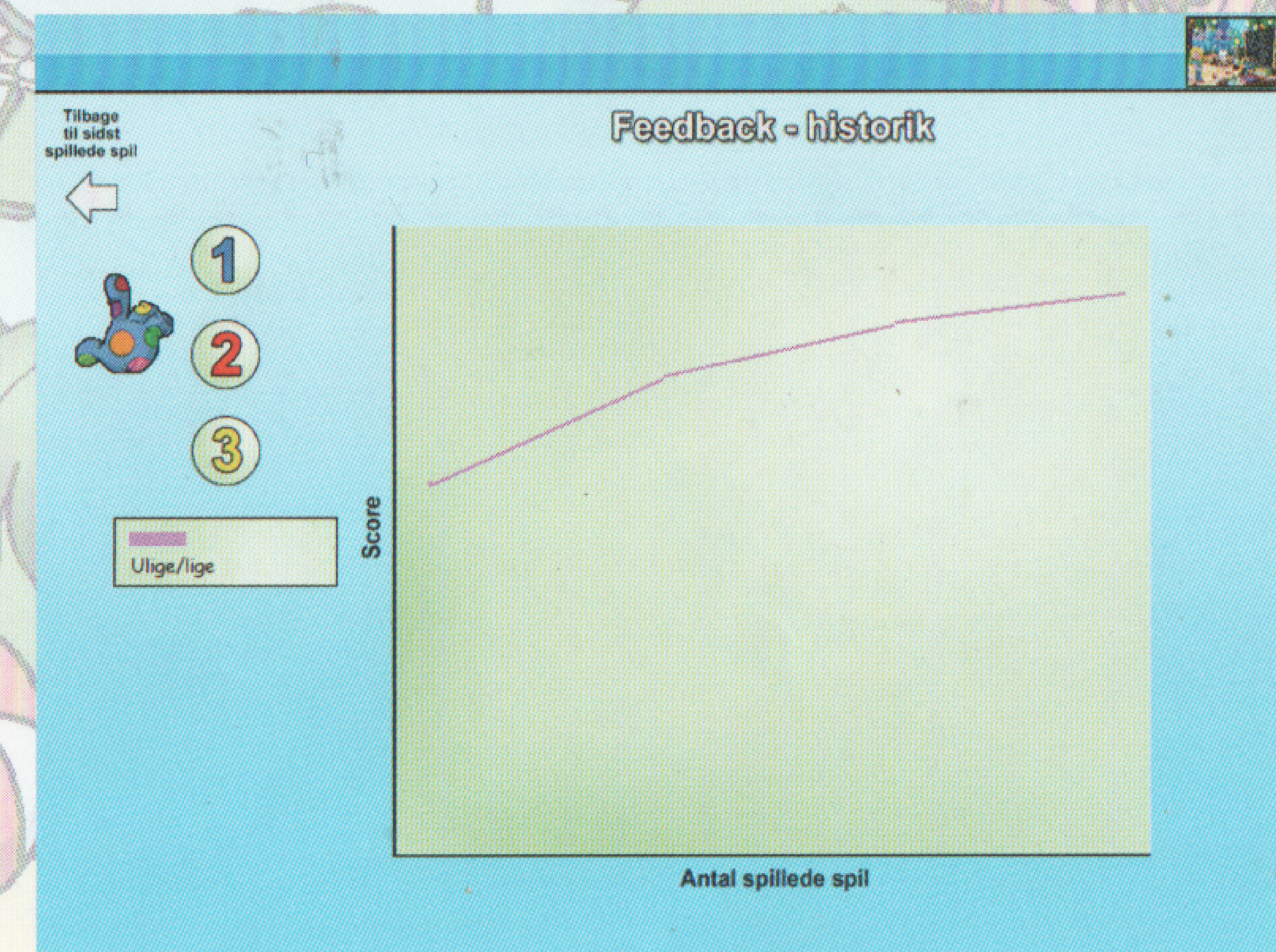


Længst mod venstre på skærmen er endnu en række knapper.
Når du klikker på en af dem, kan du se historikken for det pågældende spil.
Med historik menes barnets udvikling spil for spil inden for hvert niveau.
På billedet nedenfor kan du se et eksempel på dette.
Tallene i cirklerne repræsenterer igen de tre niveauer. For at se udviklingen inden for et niveau, klikkes på det pågældende tal.

Grafernes vandrette akse fortæller, hvor mange gange spillet er spillet på det niveau, mens den lodrette akse viser det samme som de første grafer - nemlig hvor mange % af opgaverne som er løst rigtigt. (Scoren)

Hvis barnet kun har spillet spillet én gang, vil kurven være vandret, da der i det tilfælde ikke vil være tale om noget forløb endnu.
I eksemplet nedenfor er der spillet 4 spil.

Boksen i venstre side fortæller om opgavens faglige indhold.
I dette eksempel kan man se, at den lilla kurve viser opgaver, som omhandler "Ulige/lige" (Se de enkelte spil)

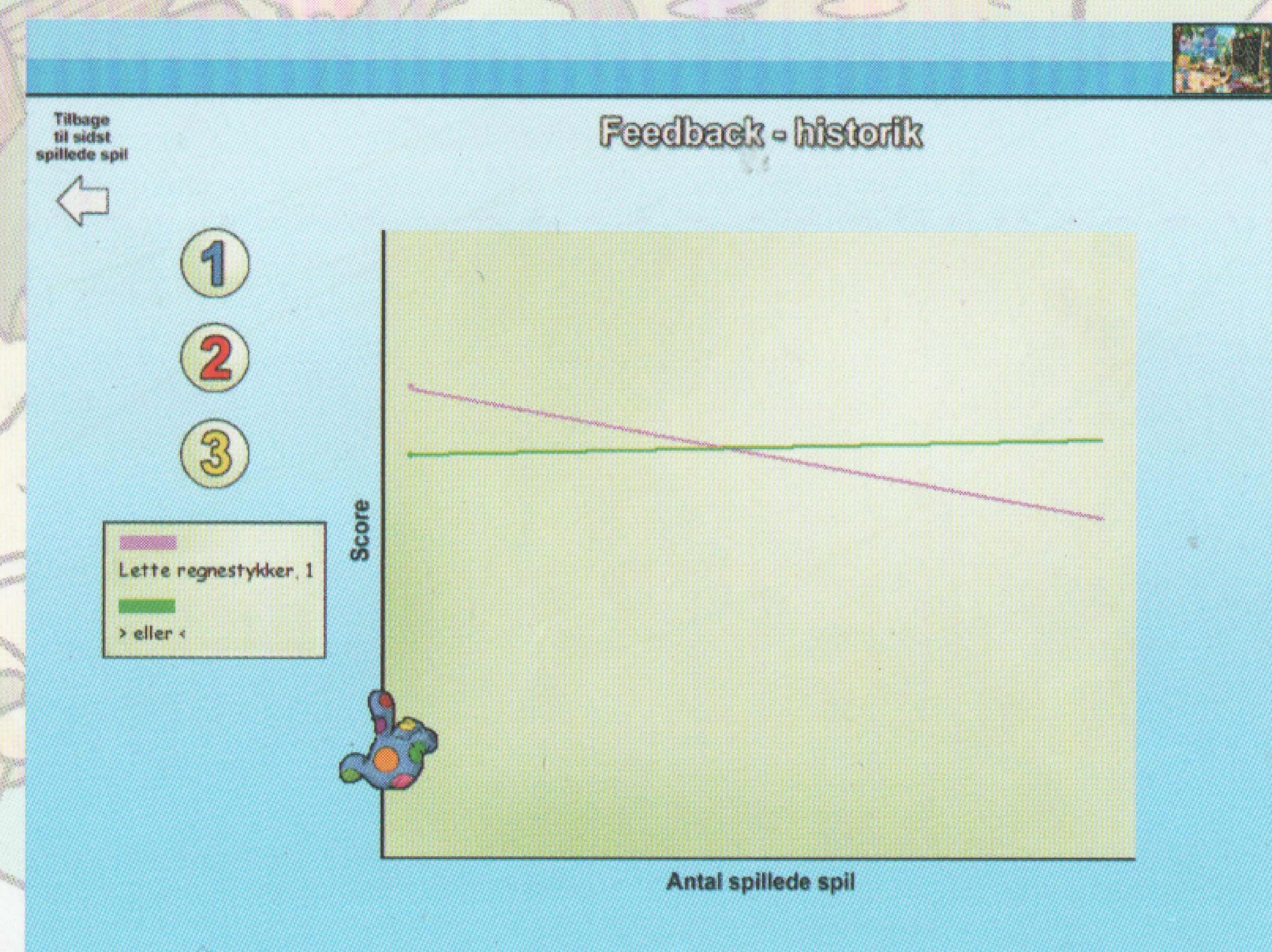


I nogle spil kan man komme ud for forskellige slags opgaver på det samme niveau.
I eksemplet på denne side er der på niveau 1 en opgave, som indeholder kategorierne: “Lette regnestykker, 1” og “> eller <”.

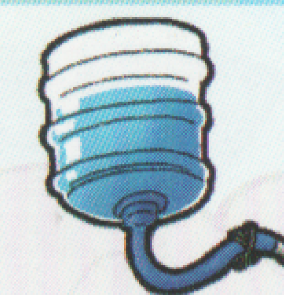
Der måles i de tilfælde på hver slags opgave for sig.
I eksemplet nedenfor er der således spillet 4 gange i alt. 2 gange hvor opgaven har været “Lette regnestykker, 1” , og 2 gange hvor opgaven har været “> eller <”.

Du kan vende tilbage til sidst spillede spil ved at klikke på pilen øverst i venstre hjørne eller afslutte feedbacken ved at klikke på ikonet øverst i højre hjørne.

Feedbacken kan nulstilles i forældremenuen under det samme faneblad: Feedback. (Nulstil feedback)



Vaskemaskinen - vanddunk



Børnene har været ude at lege, og de er blevet godt beskidte. Derfor skal deres trøjer vaskes i vaskemaskinerne.

På trøjerne står et tal eller et regnestykke, som passer til en af vaskemaskinerne. Spillet går ud på at finde ud af, hvilke trøjer som skal vaskes i hvilke vaskemaskiner.

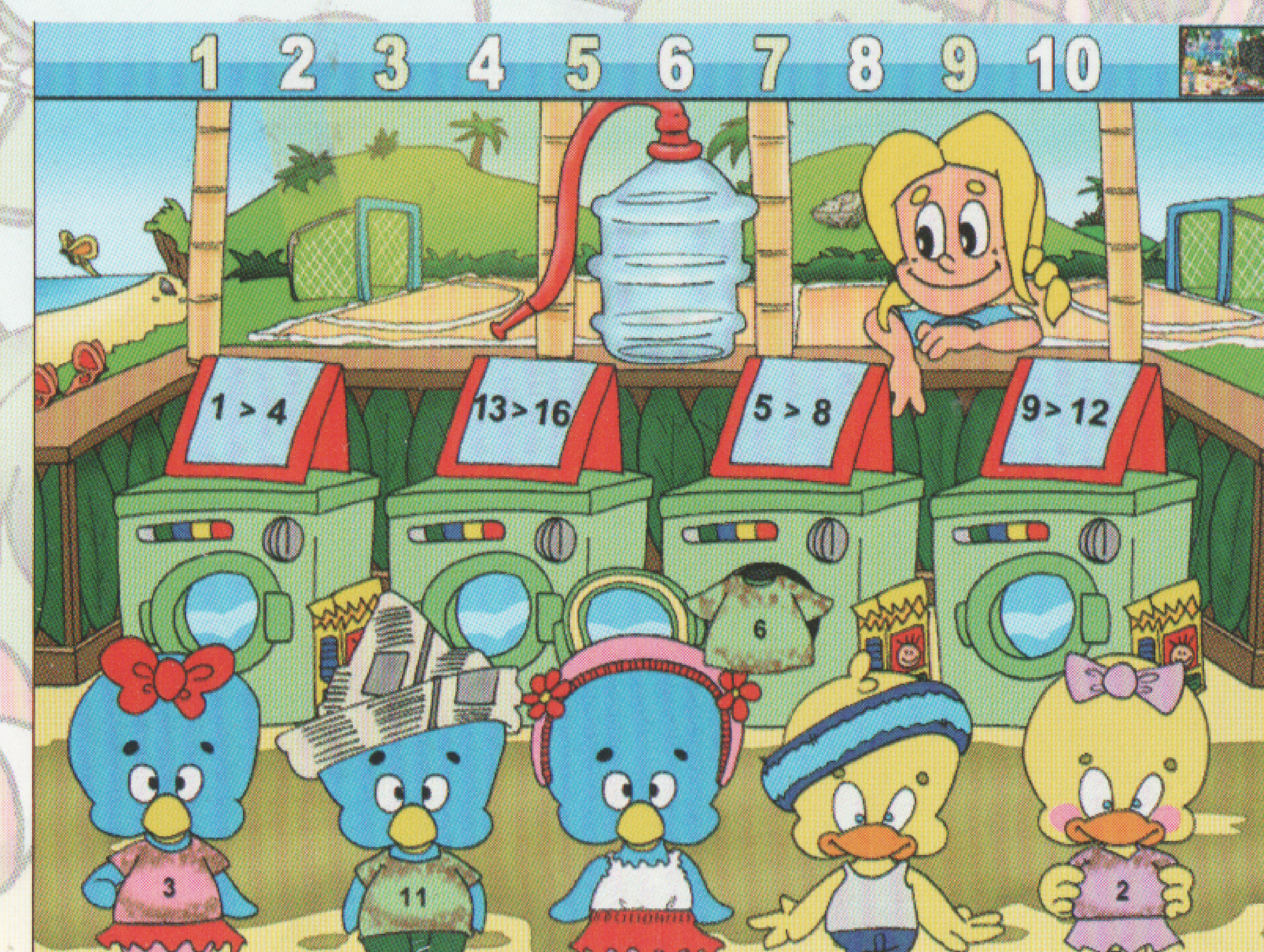
Klik med musen på en af børnenes trøjer og derefter på den vaskemaskine, som du mener den skal ned i.

Niv. 1: Lige/ulige tal,

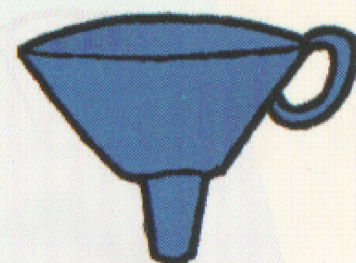
Niv. 2: Regnestykker tallene mellem 1 og 10
Større end / mindre end
At placere et tal inden for en mængde

Niv. 3: Regnestykker, der giver 11 - 20
At placere tal der er større eller mindre end op til 100
Svære regnestykker som giver over 20
At placere et tal inden for en mængde

Spillet er styret med musen.



Tællespil - tragt



Lillebror tryller for børnene i skovbørnehaven.
Et af børnene har den tragt på hovedet, som Pixeline skal bruge til Wolles kaffemaskine.

Spillet går ud på at tælle, hvor mange af en bestemt ting Lillebror tryller frem.

Klik med musen i topbarren på det tal, du mener, er det rigtige, eller find tallet på tastaturet.

Niveauerne er inddelt sådan, at der kommer flere og flere ting, som skal tælles, på hvert niveau.

Spillet er styret med musen eller tastaturet.



Skolebus - kaffebønner



Pixeline er kommet med den skrappe skolelærer ud at hente skoleelever med skolebussen.

Skolelæreren fortæller, på hvilken adresse børnene skal hentes.
Det gælder om at regne husnummeret rigtigt ud.

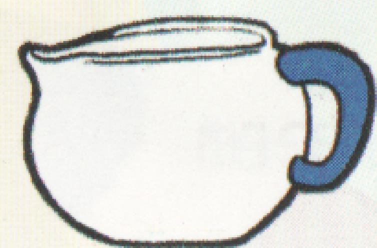
Klik på det regnestykke, der giver det resultat, som der står på skolelærerens finde-vej-tavle.

Niveauerne er inddelt sådan, at der kommer flere og sværere regnestykker på niveau 2 og 3.

Spillet er styret med musen.



Hinkespil - kaffekande



Kyllingen og pingvinen hinker i skolegården.

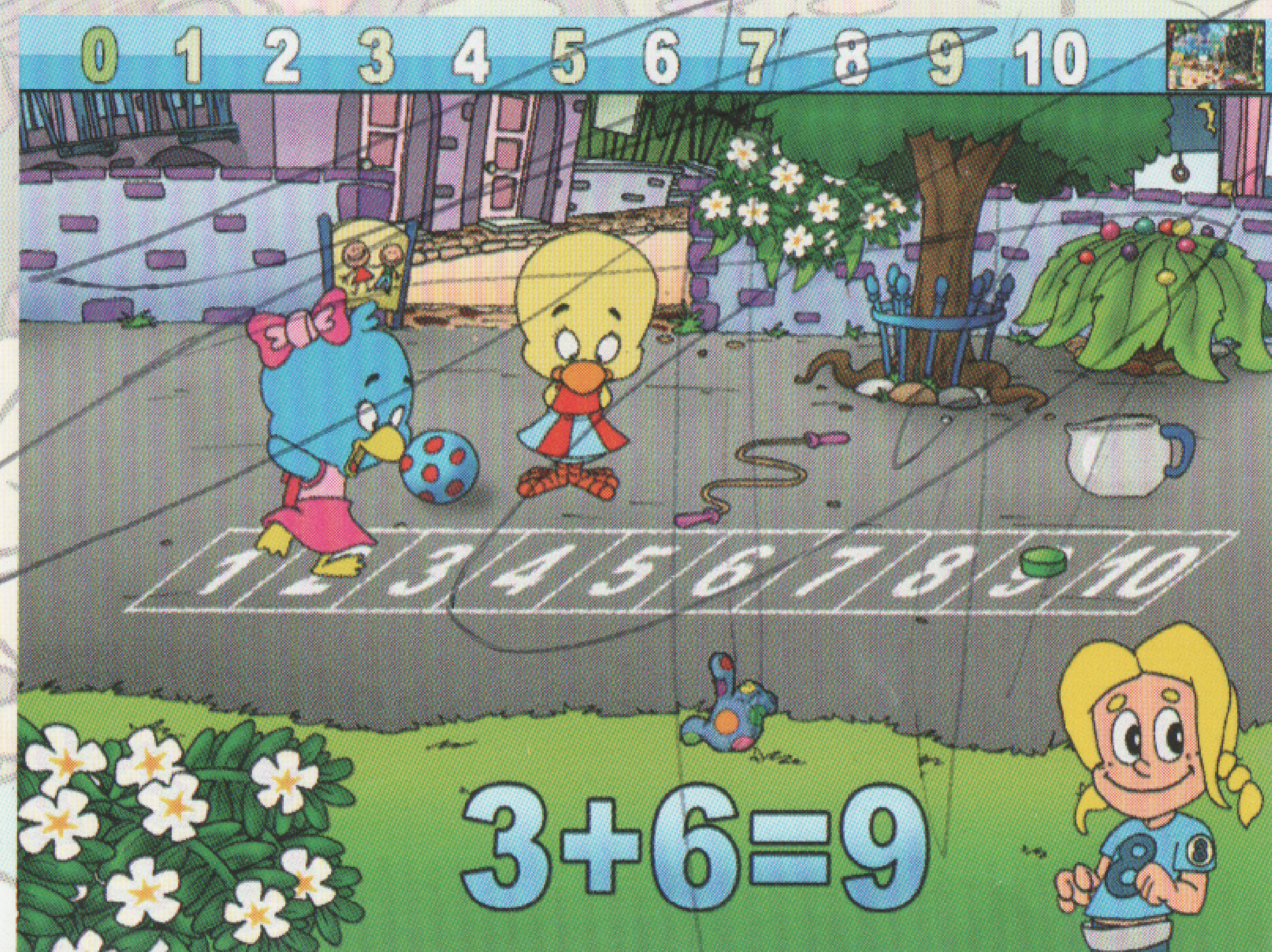
Spillet går ud på at hjælpe Pixeline med at regne ud, hvor langt pingvinen skal kaste hinkestenen.

Regn regnestykket ud, og klik på det tal på hinkeruden, som giver det rigtige resultat. Du kan også klikke på tallet i topbarren eller på tastaturet.

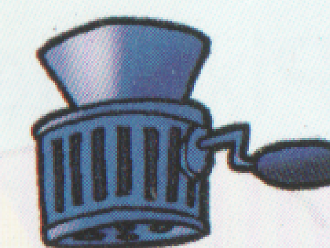
Når du har regnet det rigtigt ud, hinker pingvinen ud efter hinkestenen.

Niv. 1: Plus - stykker a+b
Niv. 2: Plus - stykker a+b+c
Niv, 3: Plus og minus - stykker a+b-c

Spillet er styret med musen eller tastaturet.



Prik til prik - kaffekværn



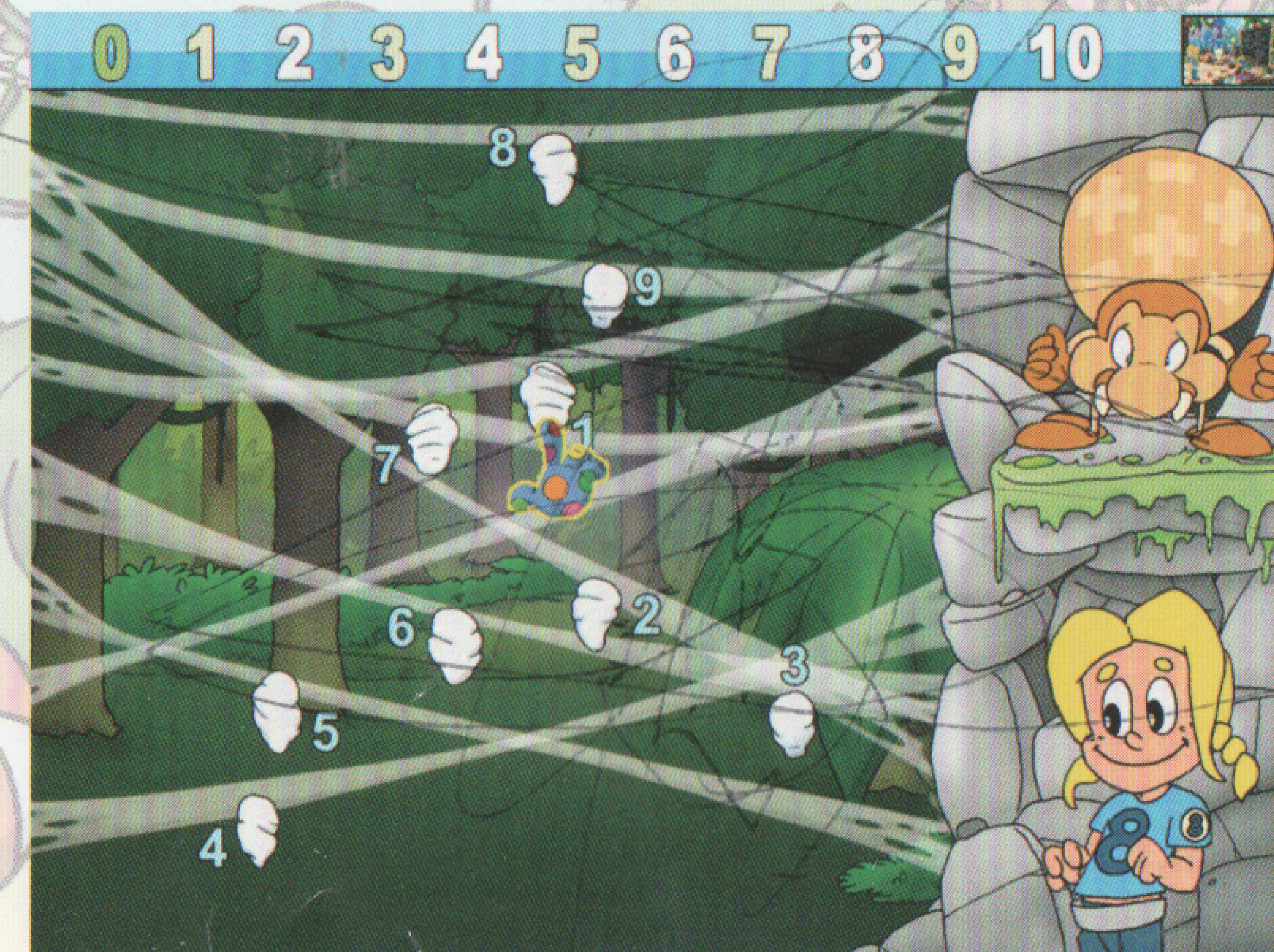
Pixeline besøger edderkoppen Eddie i jagten på kaffekværnen.
Men Eddie får hele tiden ting i sit spindelvæv.

Hjælp Pixeline med at finde ud af, hvilke ting der gemmer sig i spindelvævet ved at klikke på pupperne i den rigtige rækkefølge.

På alle tre niveauer er opgaverne plus og minus regnestykker.

Niv. 1:	Tal fra 1 - 10	x+y, x-y
Niv. 2:	Tal fra 1 - 15	x+y, x-y
Niv. 3:	Tal fra 1 - 20	x+y+z, x+y-z

Spillet er styret med musen.



Leg og lær med Pixeline Skolestart

Med Pixelines skolehjælp får dit barn den bedste skolestart, med spil der på en sjov og anderledes måde optræner børns evner inden for udvalgte fag.

Hotline:

Kontakt hotline på: hotline@kreamedie.dk

Internet:

Kontakt Pixeline på www.pixeline.dk og giv ris og ros til spillet, eller leg med Pixeline og hendes sjove venner på det hyggelige og lærerige børnesite.



www.PIXELINE®.dk


HOTEL